I ♥ news ATARI®

A Warner Communications Company

Le Journal des Fans ATARI N° 001 MARS 1982.

EDITORIAL

Voici votre journal. Chaque mois, ATARI-NEWS vous informera des dernières nouveautés ATARI : les cassettes de jeux bien sûr, mais aussi les projets futurs, les manifestations, concours, etc. ATARI-NEWS est le journal de tous les fanatiques de l'ordinateur de jeux vidéo ATARI. Nous y annoncerons les records, parlerons des champions, aussi bien que de l'activité des Clubs ATARI. Dans chaque numéro, nous essaierons de répondre aux souhaits, aux attentes, et aux lettres de tous nos amis. Alors, n'hésitez pas à nous écrire.

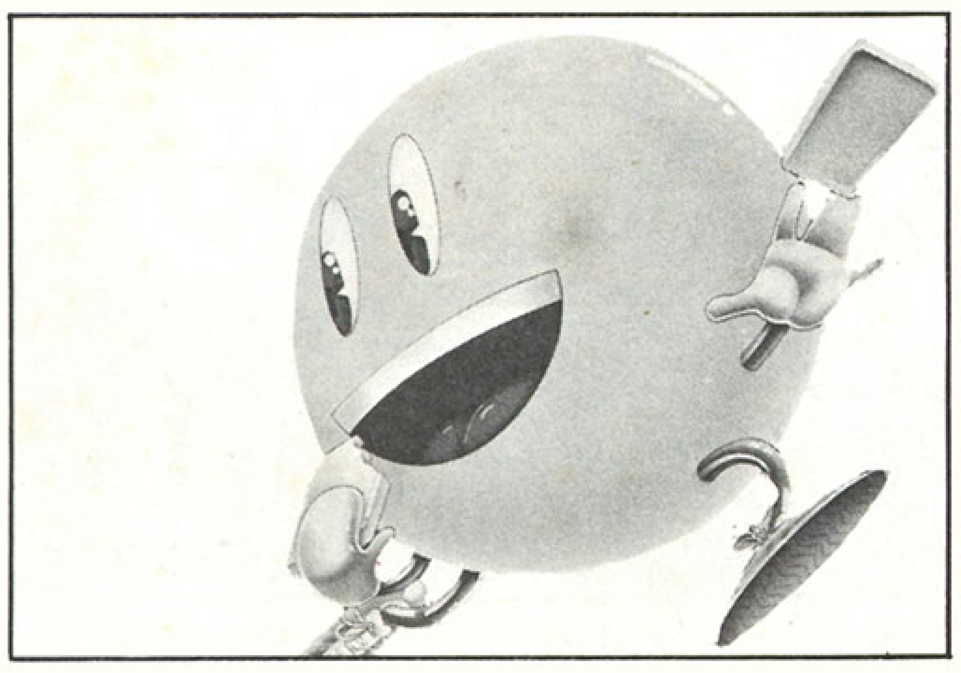
ATARIEMENT VÔTRE : La Rédaction.

SOMMAIRE

Championnat ATARI à Washington .... page 2

Rallye Paris-Dakar .... page 2
La naissance des Clubs ATARI page 3
ATARI au Club Méditerranée. . page 3

Courrier des Lecteurs .... page 3
Les jeux venus d'ailleurs ...... page 4
Championnat Pac-Man .... page 4



ATARI STORY

En 1972, dans un garage de Californie, un jeune ingénieur trouve que le cheminement des billes d'acier dans les machines à sous, est sans grand intérêt. L'appareil joue, en effet, pratiquement tout seul (en dehors des petits renvois électromécaniques autorisés par les flippers...). Si on secoue la machine pour intervenir sur le déroulement de la partie, c'est le tilt fatidique.

"Ne pourrait-on pas faire participer un peu plus le joueur et utiliser la magie des écrans de télévision ?" se demande-t-il.

C'est l'époque où les microprocesseurs viennent d'apparaître sur le marché de l'électronique. Grâce à eux, le jeune ingénieur va réaliser le premier jeu vidéo : le PONG. On peut y jouer à deux ou seul contre la machine.

- 500 DOLLARS

Avec 500 dollars (moins de 3 000 F), il crée la société ATARI. Le succès est immédiat dans les "arcades", salles de jeux publiques aux Etats-Unis.

Aussitôt, des dizaines de concurrents occupent le créneau. En 1974, 100 000 jeux de ping-pong électroniques sont vendus, ATARI n'en a commercialisé que le dixième.

Mais ATARI décide de ne plus se limiter aux "arcades" en attaquant l'énorme marché potentiel des foyers américains.

Nous sommes en 1975 et tous les jeux de Pong "à la maison" sont vendus dès l'apparition de la première page de publicité.

En 1976, la WARNER COMMUNICATIONS INC. achète ATARI dont le chiffre d'affaires atteint 35 millions de dollars. C'est à partir de ce moment-là que commence l'extraordinaire ascension de la Société.

- UNE PROGRESSION GÉOMÉTRIQUE

La progression est phénoménale, le destin d'ATARI est un exemple unique dans l'histoire des entreprises américaines modernes. Le chiffre d'affaires passe à 238 millions de dollars en 1979, puis à plus de 440 millions de dollars en 1980. La marge bénéficiaire brute est multipliée par 10 durant la même période pour atteindre 70 millions de dollars malgré des frais d'amortissement très importants.

ATARI est un formidable atout pour la Warner. Achetée une bouchée de pain il y a cinq ans, elle réalise aujourd'hui le tiers du chiffre d'affaires de la Warner, atteignant 1 million de dollars en 1981 (soit 6 milliards de francs).

Les programmes de jeux deviennent de plus en plus nombreux et diversifiés. Le 17 novembre 1980, ATARI a signé un contrat exclusif avec le plus célèbre footballeur de tous les temps, le "roi" Pelé. Pelé va promouvoir dans le monde entier un programme de jeux appelé PELÉ CHAMPIONSHIP SOCCER qui recrée toute l'action et l'ambiance d'un match de football.

- LES MINI-ORDINATEURS

En plus des jeux publics et domestiques, ATARI fabrique des ordinateurs individuels. C'est une démarche logique puisque le BASIC PROGRAMMING est justement une initiation au langage informatique et à la programmation.

ATARI est leader absolu sur le marché des jeux vidéo. Son siège est à Sunnyvale en Californie, où elle emploie plus de 4 000 personnes dont un très grand nombre d'ingénieurs-informaticiens qui développent des nouveaux programmes de jeux.

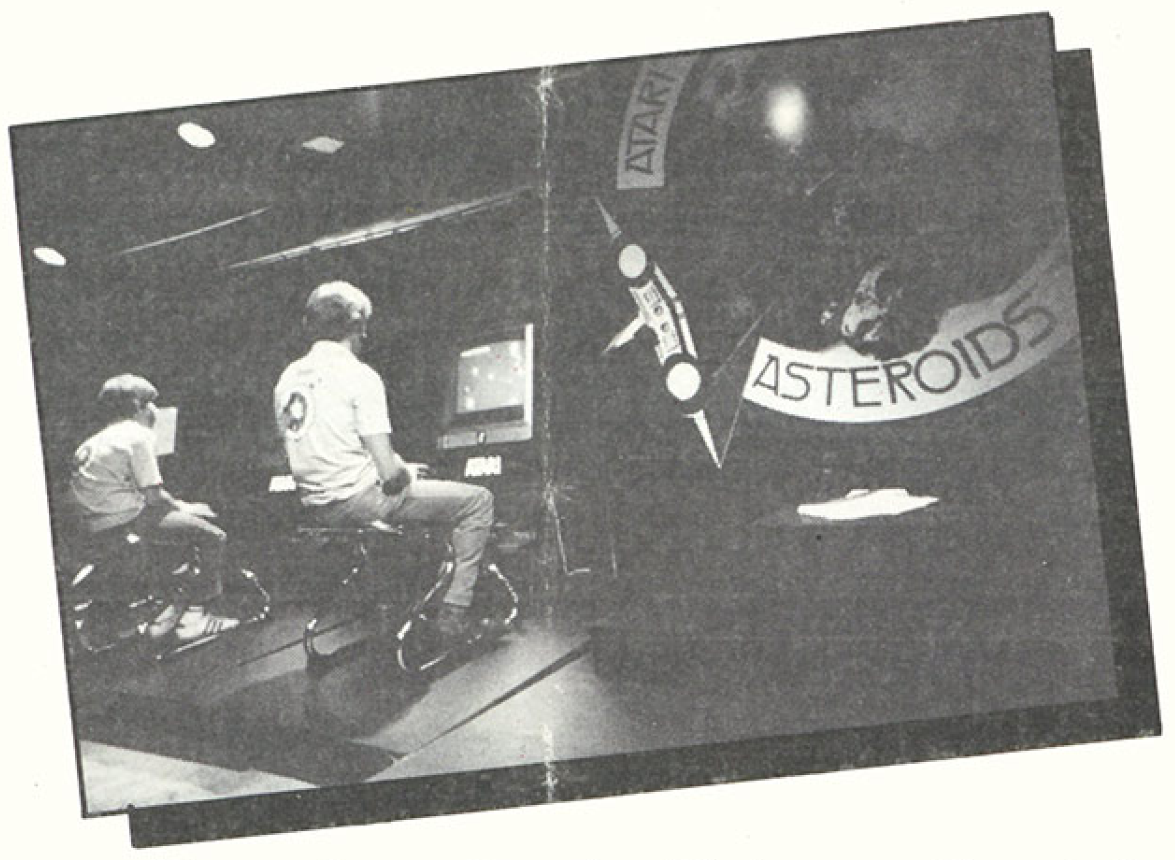
Sa production provient de 6 usines : SUNNYVALE en Californie – EL PASO (Texas) – TAIWAN – IRLANDE – HONG KONG – PORTO RICO.

Actuellement, ses produits connaissent le même succès extraordinaire dans 48 pays.

WASHINGTON: CHAMPIONNAT DU MONDE D'ASTEROIDS

Le 14 novembre dernier à Washington, à quelques mètres de la Maison Blanche, ce fut la consécration : la finale du Championnat du Monde d'Asteroids organisé par ATARI. Les dix-sept champions venus des quatre coins du monde, de Hong Kong, de Singapour, d'Italie, de Belgique ou de France, étaient particulièrement nerveux. Allaient-ils battre les cinq champions américains dont certains, comme Gary Wong, 18 ans (de San Francisco), étaient réputés imbattables. Nous allions voir.

Antoine Vareille, 14 ans, représentait la France. Pour la première fois, il traversait l'Atlantique accompagné de sa maman et de quatre journalistes français venus le soutenir et couvrir l'événement. Antoine avait en effet établi un record de France avec 109 250 points au "Space Invaders" lors du Salon de l'Enfance. Bravo ! Le seul ennui est qu'il connaissait moins que les concurrents américains le jeu "Asteroids" qui venait de sortir en France. Mais il était malin et décidé à se battre, notre Antoine...



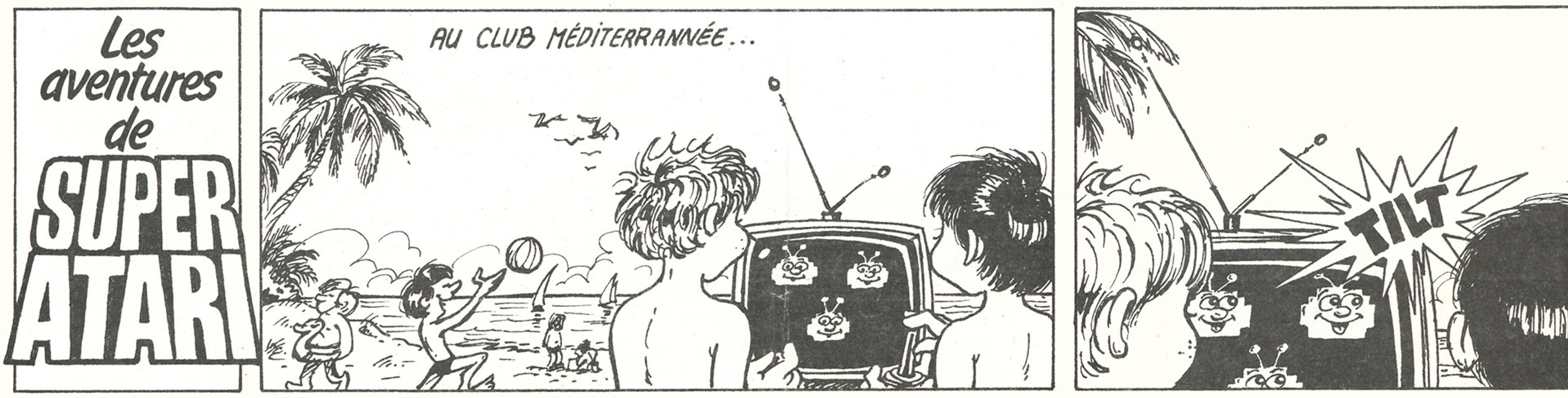
Dans la salle de l'Intercontinental Club de Washington, deux heures avant cette grande bataille de l'espace, c'était déjà la folie. Une meute de journalistes de la télévision, de la radio et de la presse écrite américaine interviewait les champions. Même les américains n'avaient jamais vu 17 champions d'Asteroids et entendu le crépitement furieux de leurs torpilles de photons. "La finale aura lieu en deux rounds, expliqua l'arbitre du tournoi. Les six vainqueurs de la première manche seront sélectionnés pour se rencontrer dans une deuxième partie. Le vainqueur recevra 5 000 dollars (environ 30 000 francs), le second et le troisième un chèque respectivement de 3 500 et de 2 500 dollars." Le jeu en valait bien la chandelle !

Soudain, la salle fut plongée dans l'obscurité. Sur les murs recouverts d'étoiles se détachaient les 17 postes de pilotage. Installés derrière leur vide computer, l'œil fixé sur l'écran, les champions attendaient le coup d'envoi. La musique de Superman II résonnait. Les douze drapeaux représentant les nations participantes s'immobilisèrent. Et, dans un sifflement d'enfer, la bataille cosmique commença...

Les Français présents suivaient Antoine des yeux. "Si je gagne, avait-il déclaré la veille à des journalistes, je m'offrirai d'abord un voyage en Islande, puis la moitié de mes gains iront à l'UNICEF." Les organisateurs avaient salué ce souhait généreux. Malheureusement, il ne fut pas sélectionné pour participer au round final. Ce fut Andy Breyer, 15 ans, de Chicago, qui, avec 142 910 points au total des deux manches, 75 140 points pour la première partie, remporta le tournoi devant Gary Wong, 128 780 points et l'Allemand Dirk Mueller, 22 ans. Le vainqueur avouera s'être entraîné pendant 5 heures par jour durant les semaines qui précédaient cette rencontre. Il était particulièrement heureux d'être sacré Champion du Monde d'Asteroids et fut largement félicité par Ray Kassar, le Président d'ATARI, en présence des représentants de la presse américaine et internationale.

RALLYE PARIS-DAKAR, UNE ASSOCIATION PLEINE D'ENERGIE

Janvier 1982 : les pistes du désert, le rugissement des mécaniques, la course folle contre la montre, les parfums d'aventure et la beauté des paysages africains... ATARI était présent à ce fabuleux exploit. En effet, Jean-Pierre Chapel et Jean-François Dunac ont courageusement défendu les couleurs d'ATARI au volant de leur Visa II spéciale ; se battant comme des forcenés contre la fatigue, les ennuis mécaniques et les aléas du hasard. Un bel exploit teinté d'aventure, confirmant une fois de plus l'esprit de dynamisme d'ATARI (une expérience à renouveler !).



LA NAISSANCE DES CLUBS ATARI®

Ils vont se développer dans toute la France à la manière des champignons après l'orage. Partout où il y aura une petite poignée d'adeptes des jeux ATARI qui souhaiteront jouer ensemble, il pourra y avoir un Club.

Comment ouvrir un Club ATARI ? Comment l'organiser ? Dans toutes les lettres que nous recevons depuis quelques semaines, vous nous posez ces questions. De Pau à Strasbourg, de Rennes à Menton, les fanatiques d'Asteroids, de Space Invaders ou de Night Driver, souhaitent jouer ensemble. Nous allons les y aider.

Les membres des Clubs ATARI seront des amis privilégiés de la Société ATARI en France. C'est à eux que parviendront en priorité toutes les informations. Ils pourront organiser des tournois, des championnats dans leur ville et s'entraîner en vue du Championnat de France ATARI 1982 (voir article page 4). Ils disposeront des tee-shirts, des sacs, des blousons ATARI, pour récompenser leurs champions.

ATARI-NEWS restera le point de rencontre de tous les Clubs. Chaque membre pourra s'il le souhaite échanger des idées ou faire part de ses projets avec ses amis qui habitent à l'autre bout de la France. Et pourquoi pas organiser un voyage ATARI d'un Club à l'autre ? Tout devient possible quand on est membre d'un Club ATARI.

La parole est à vous...

LES ORDINATEURS ATARI® AU CLUB MEDITERRANEE OU LES NOUVEAUX PLAISIRS CEREBRAUX

ATARI fait une entrée remarquée au sein du Club Méditerranée : toute la zone européenne du premier club de loisir français est aujourd'hui équipée d'ordinateurs de jeux. Loin d'être relégués au rang de simples passe-temps, ils sont devenus une activité à part entière au même titre que la planche à voile ou la plongée sous-marine. Et, désormais, les quelque 500 000 Français qui passent annuellement leurs vacances au Club joueront avec ATARI.

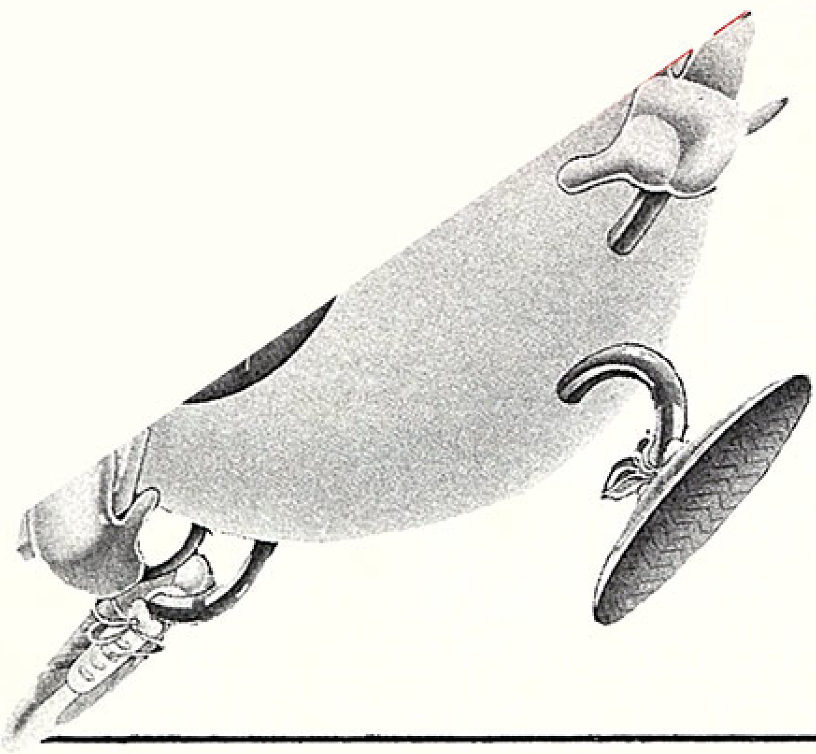
Une affaire à suivre...

COURRIER DES LECTEURS

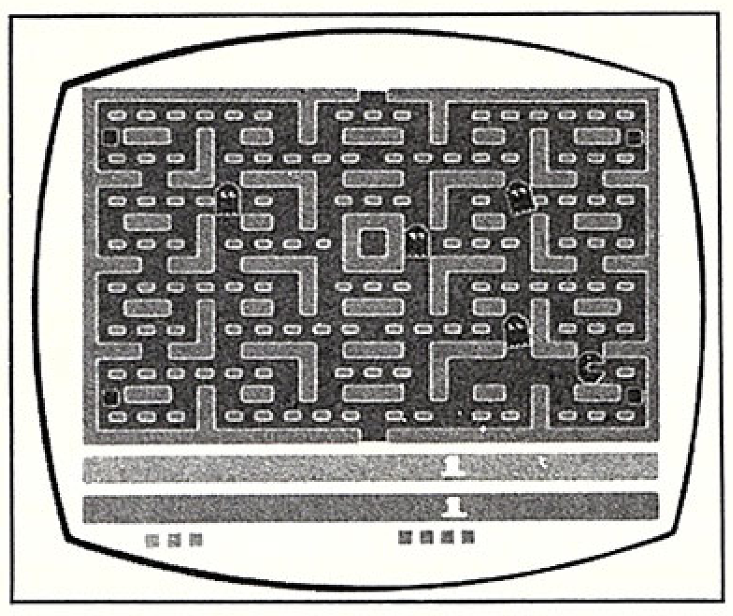
— Est-il possible de brancher sa chaîne Hi-Fi sur son VCS pour profiter des bruits et de l'ambiance sonore ?
J.L. Rappenot - Ruffec 16700.
C'est une bonne idée. Il faut pour cela que votre téléviseur ait une sortie pour les hauts-parleurs de la chaîne Hi-Fi. Dans ce cas, vous effectuez les branchements et placez les deux hauts-parleurs de chaque côté de la TV. Le résultat est fantastique. Mais beaucoup de téléviseurs n'ont pas encore cette sortie hauts-parleurs.

— Est-il vrai que nous aurons un jour des jeux à trois dimensions ?
Philippe Moiex - Libourne.
C'est exact. Vous êtes bien informé. Mais il y a encore quelques longs mois à attendre...

— Est-ce qu'il serait possible un jour de rencontrer un ingénieur qui a mis au point une cassette de jeux ATARI ?
Béatrice Péron - Paris.
Tout à fait. Il suffirait que plusieurs membres des Clubs ATARI le souhaitent pour que nous organisions une rencontre avec un designer qui viendrait spécialement de Californie pour discuter avec vous. C'est l'exemple même de suggestions que nous attendons des Clubs.



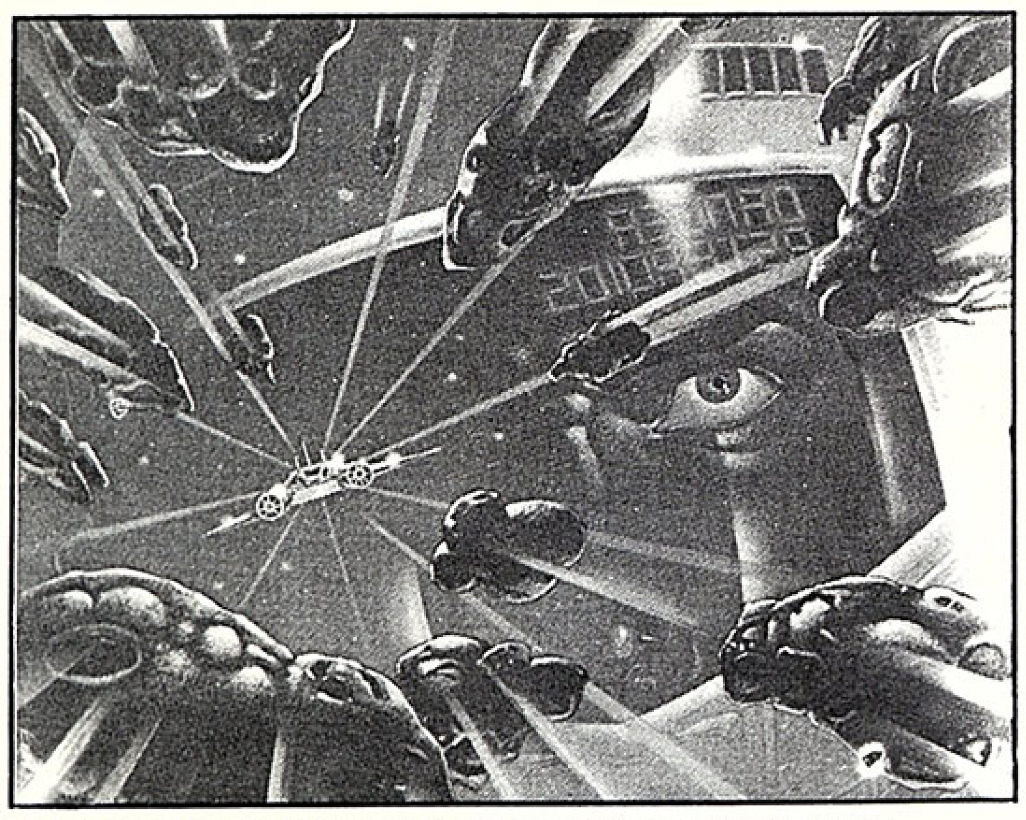
"Pac-Man" est le plus populaire des jeux d'arcades. Dans le monde entier, hommes, femmes et enfants de tous âges se sont passionnés pour ce jeu.
Aujourd'hui, ATARI vous permet d'y jouer chez vous sur votre ordinateur de jeux.
Le but du jeu est de garder le Pac-Man (c'est vous), heureux et en bonne santé dans le labyrinthe où il vit.
Plus il vit longtemps, plus vous marquez de points.
Pour subsister, le Pac-Man dévore des gaufrettes, des pilules énergétiques, des vitamines et même des fantômes qui le poursuivent...
Découvrez cette vie palpitante chez votre détaillant habituel et entraînez- vous vite pour le Championnat de France 1982 qui se jouera sur ce jeu.



*PAC-MAN est une marque déposée par NAMCO-AMERICA, INC.

DES JEUX VENUS D'AILLEURS

ASTEROIDS



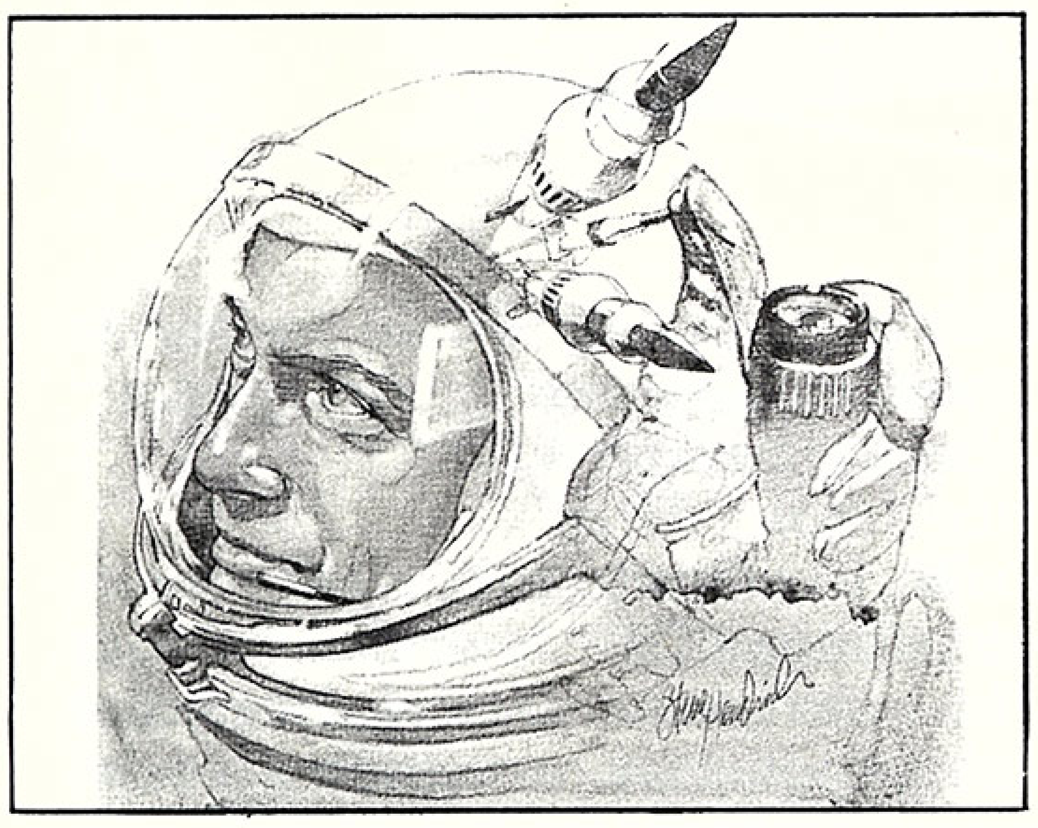
LA PATROUILLE DU COSMOS

Par une belle soirée paisible et tranquille, la Patrouille du Cosmos part faire sa ronde quotidienne le long des boulevards de l'espace. Mais alors qu'elle ne rencontre d'ordinaire aucune agitation, aucun remous, une sensation étrange remplace ce soir le calme habituel. Un corps intergalactique est observé à travers le compteur visuel de particules, un corps de masse trop importante pour être mesurée. Le voici qui se rapproche... Attention ! C'est un météorite géant qui se dirige droit vers le Vaisseau Cosmique. Une seule chance de survie : éviter le météorite ou le détruire. Et quand on dit détruire, il ne s'agit pas ici de la faire éclater en morceaux, mais littéralement de le pulvériser, car de petits fragments d'astéroïde sont tout aussi mortels que des gros.

Le véhicule spatial est équipé de torpilles de photons, d'écrans, et de la faculté de disparaître dans l'hyper- espace ou de basculer.

Comment vous protégeriez-vous si vous étiez pris au piège dans une ceinture meurtrière d'astéroïdes ? Manœuvrez donc à l'échelle spatiale et défendez-vous contre les météorites. Plus longtemps vous survivrez, plus se multiplieront les dangers.

MISSILE COMMAND



VOS ORDRES DE MISSION

Des habitants de la planète Krytol ont lancé une attaque contre la planète Zardon. Dernière des planètes pacifiques, Zardon, de son côté, ne connaît ni crime ni violence.

Mais Zardon s'est dotée de puissants moyens de défense. Plusieurs bases de missiles anti-missiles ont été installées au sein des villes de la planète. Les Zardoniens sont donc parés contre cette agression et prêts à combattre pour préserver leurs cités.

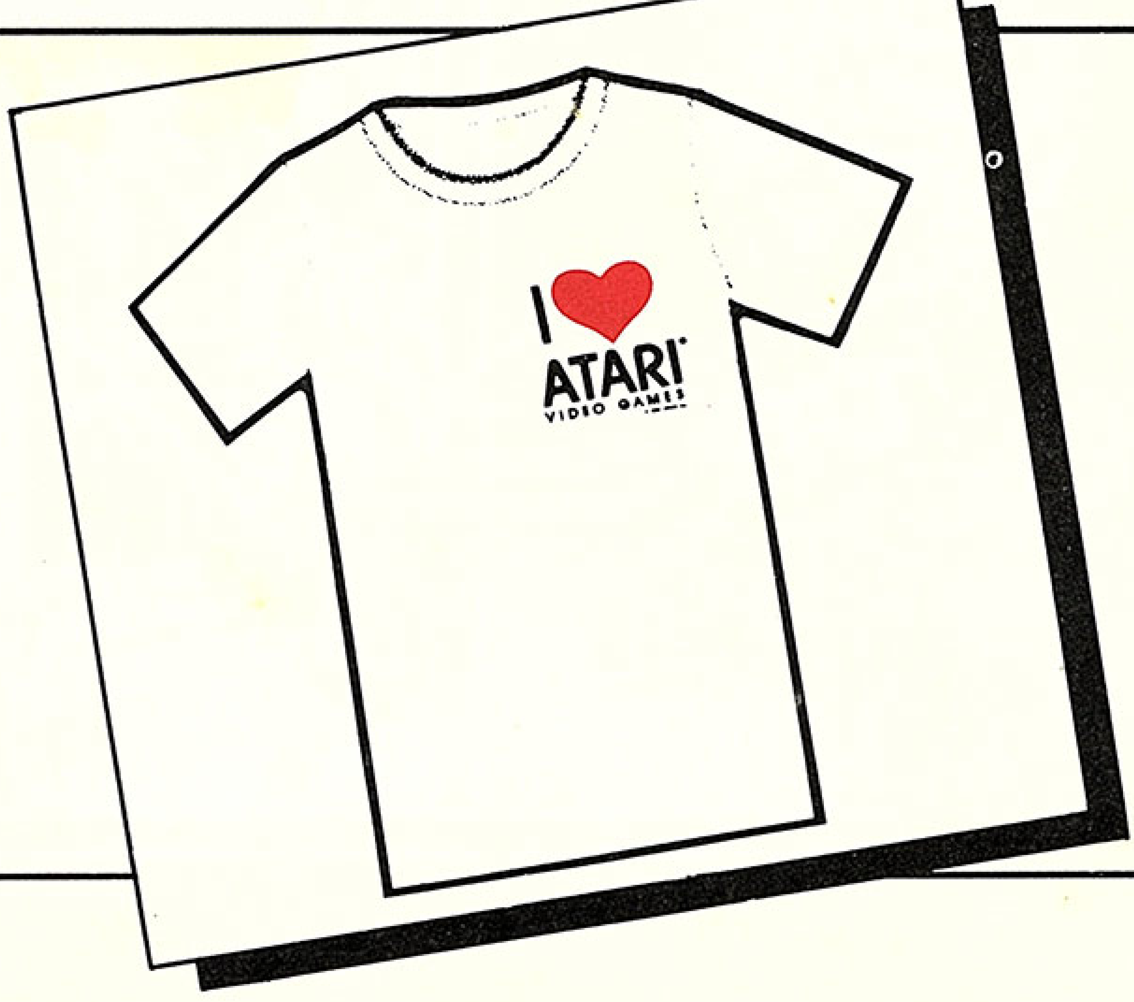
En tant que commandant de base, vous avez mission de protéger et de défendre six villes de la planète Zardon. Votre seul moyen de défense consiste à risposter avec des missiles anti-missiles. Mais attention ! Les Krytoliens sont retors, ils possèdent également des missiles de croisière.

Lancerez-vous vos missiles anti-missiles à temps pour neutraliser l'ennemi avant qu'il n'anéantisse votre planète du bonheur et de l'harmonie ?

1982 LES CHAMPIONNATS D'EUROPE ET LES CHAMPIONNATS DE FRANCE SE JOUERONT SUR LE PROGRAMME PAC-MAN

Pour la 2[e] année consécutive, ATARI organise les Championnats de France dont les finales auront lieu le 11 septembre 1982 à Paris et le 18 septembre 1982 à Monte-Carlo, les Championnats d'Europe. 13 pays seront représentés.
Pour la première fois, ATARI décernera 3 titres de champions de France et d'Europe : masculin junior (moins de 18 ans), senior (plus de 18 ans) et féminin. Ces championnats seront dotés de plus de 100 000 francs de prix.
Les 2 champions de France et la championne de France seront sacrés à la finale qui se déroulera à Paris le 11 septembre 1982.
De mars 1982 à septembre 1982, de très nombreux tournois Pac-Man se dérouleront à travers la France. Ils permettront de sélectionner les 10 meilleurs joueurs de France qui se retrouveront à Paris le 12 septembre 1982.
Tous les détails dans notre prochain numéro.

BON POUR T-SHIRTS ATARI® à renvoyer en joignant votre règlement à ATARI, 9/11, rue Georges-Enesco, 94008 CRÉTEIL.

JE DÉSIRE RECEVOIR
☐(Nombre) T-SHIRT(S)
☐ Homme ☐ Femme
Taille ☐ grand — Taille ☐ grand
☐ moyenne — ☐ moyenne
☐ petite — ☐ petite
Au prix de 30,00 F TTC le T-SHIRT.

VOUS TROUVEREZ CI-JOINT LE RÈGLEMENT D'UN MONTANT
DE : ______________ FRANCS
Merci d'envoyer mon (mes) tee-shirt(s) à :
NOM : ______________
Prénom : ______________
ADRESSE : N° : ____ Rue : ______
VILLE : ______ Code Postal : ______